MISE EN PLACE

Remarque : ces instructions concernent des parties à 2 joueurs. Les instructions pour les parties en solo sont à trouver à la section « Partie solo ».

1. Séparez les cartes Rune, Gemme et Golem en piles individuelles.
2. Trouvez les 4 cartes Rune indiquant un symbole carré ☐ dans le coin inférieur gauche. Mélangez-les et donnez en 1 à chaque joueur à intégrer à leur main. Posez les 2 autres cartes sur le côté, elles serviront à l'étape #4.
3. Trouvez la carte Gemme indiquant un symbole cercle ○ dans le coin inférieur gauche et remettez-la dans la boîte. Celle-ci n'est utilisée que dans la version solo.
4. Mélangez **toutes** les cartes restantes (Golem, Gemme et Rune).
5. Retirez les 2 premières cartes de la pile et placez-les sur le côté. Elles pourront servir pour une action « Récompense des cartes Gemmes ».
6. Piochez 12 cartes et construisez une grille de 4 rangées de 3 cartes face visible.
7. Chaque joueur prend 4 Gemmes. Placez les 5 Gemmes restantes dans la réserve générale, accessible à chaque joueur.
8. Le dernier joueur à avoir construit un bonhomme de neige devient le premier joueur.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

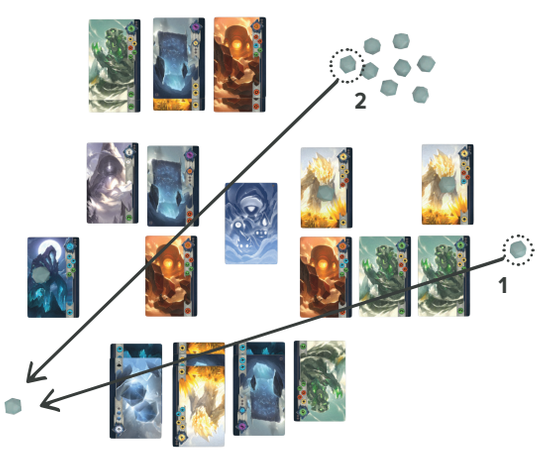
À chaque tour, vous aurez le choix de prendre une carte face visible de la grille ou de recevoir 2 Gemmes de la réserve générale. Chaque carte peut être utilisée de l'une des deux manières différentes, selon son type. Prendre une carte vous permettra de recevoir des ressources, d'invoquer des Golems ou de gagner des points de victoire. Lorsque votre tour est fini, c'est au tour du joueur suivant. Alternez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DU TOUR

À votre tour, recevez 2 Gemmes de la réserve ou prenez 1 carte face visible de la grille.

RECEVOIR DES GEMMES

Si vous possédez 0 ou 1 Gemme, prenez 2 Gemmes de la réserve. Si vous devez recevoir des Gemmes et que la réserve est vide, prenez le nombre de Gemmes indiqué à votre adversaire. Après cela, votre tour s'achève et c'est à votre adversaire de jouer.



PRENDRE UNE CARTE ET EXÉCUTER UNE ACTION

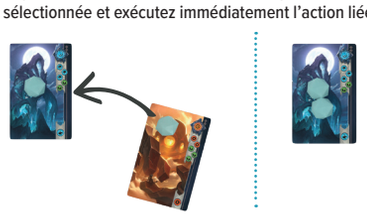
Vous pouvez prendre une carte face visible de la grille. Selon le nombre de cartes de la rangée sélectionnée, appliquez les effets suivants :

3 CARTES

Placez 1 Gemme de votre réserve sur chacune des cartes **que vous n'allez pas** prendre. Vous devez avoir au moins 2 Gemmes en réserve pour exécuter cette action. Prenez la carte sélectionnée et exécutez immédiatement l'action liée, expliquée dans la section suivante.

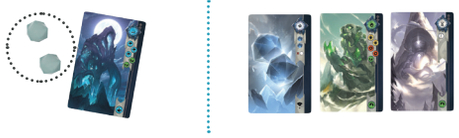
2 CARTES

Prenez la Gemme présente sur la carte sélectionnée et placez-la sur la dernière carte de la rangée. Prenez la carte sélectionnée et exécutez immédiatement l'action liée, expliquée dans la section suivante.



1 CARTE

Prenez les 2 Gemmes de la carte sélectionnée et placez-les dans votre réserve. Piochez 3 cartes de la pile et placez les face visible afin de recréer une rangée. S'il n'y a pas assez de cartes dans la pile pour composer une rangée complète, la fin de partie est déclenchée (voir « Fin de partie »). Avant cela, prenez la carte sélectionnée et exécutez immédiatement l'action liée, expliquée dans la section suivante.



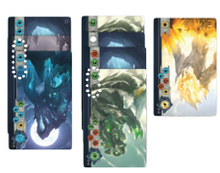
EXÉCUTER UNE ACTION

Après avoir pris une carte, vous devez exécuter une des 2 actions suivantes, selon son type :

CARTE GOLEM

- PRISE DE RESSOURCE
  Retournez la carte à 180° afin que l'icône ressource soit visible dans le coin supérieur gauche. Si vous possédiez déjà des ressources de ce type, placez votre carte en chevauchement des précédentes, sans en cacher les ressources. Si c'est votre 1re ressource de ce type, démarrez une nouvelle colonne.

- INVOCATION DE GOLEM
  - Chaque Golem possède une bannière dans son coin supérieur droit indiquant ses prérequis en ressources. Vous devez posséder l'intégralité de ces prérequis dans votre zone de ressources pour invoquer un Golem. Si la bannière montre un cercle blanc indiquant un chiffre, vous devez posséder le nombre indiqué de ressources, couleurs au choix. Les cercles blancs (côté ressource) comptent comme 1 ressource de la même couleur que la 1re ressource de la colonne où ils sont installés. Certaines icônes ressources ne correspondront pas aux autres ressources de la colonne, mais pourront néanmoins être utilisées pour invoquer un Golem.



  - Placez le Golem invoqué devant vous face visible, à côté des autres Golems invoqués, le cas échéant. Vous devez désormais retirer 1, 2 ou 3 cartes de votre zone de ressources et les placer face cachée sous ce Golem. Chaque carte ainsi retirée doit posséder au moins 1 ressource correspondant aux prérequis du Golem. C'est à vous de décider du nombre de cartes à insérer sous le Golem, sachant que chacune d'entre elles rapportera 1 point de victoire à la fin de la partie. **Remarque : chacune des ressources prérequises ne doit correspondre qu'à 1 carte défaussée.**

CARTE RUNE

- RESSOURCE
  - Faites pivoter la carte de 180° pour faire apparaître la ou les ressources dans le coin supérieur gauche. Lorsque vous les utilisez comme ressources, les cartes Rune **ne peuvent pas** démarrer une nouvelle colonne ressource, et doivent donc être insérées à la suite d'au moins une autre ressource.
    - Les cartes Rune indiquant 2 ressources doivent être placées sur une colonne correspondant à au moins 1 des ressources.
    - Les cartes Rune indiquant un cercle blanc ○ peuvent être placées sur toute colonne précédemment établie et sont considérées comme 1 ressource du même type que cette colonne.
- PRENDRE EN MAIN
  - Si vous possédez au moins 3 Gemmes, vous pouvez en payer une à la réserve et prendre la carte Rune dans votre main. Elle y restera pour le restant de la partie et pourra vous rapporter des points de victoire en fin de partie. Vous trouverez plus d'informations dans la section « Points des cartes Rune ».

CARTE GEMME

- RÉCOMPENSE DES CARTES GEMME
  - Obtenez toutes les récompenses indiquées dans le coin supérieur droit de la carte (voir section « Récompenses des cartes Gemme »). Si vous devez recevoir des Gemmes et que la réserve générale est vide, prenez le reste chez votre adversaire.
  - Placez la carte Gemme dans votre main.

- FRAGMENTS DE GEMME
  - Faites pivoter la carte de 180° afin que l'icône Fragments soit présente dans le coin supérieur gauche. Placez cette carte à proximité de vos ressources, elle vous rapportera des points de victoire en fin de partie.

Après avoir exécuté une action, votre tour est terminé et c'est à votre adversaire de jouer.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée une fois que la pioche ne possède plus assez de cartes pour remplir une rangée en entier (3 cartes). Continuez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours, puis procédez au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur calcul maintenant ses points en les additionnant ainsi :

- +2 points par Golem invoqué.
- +1 point par carte insérée sous un Golem invoqué.
- +1/3/6/10 points pour 1/2/3/4 Fragments dans votre zone de ressources. Pas de points supplémentaires si vous avez plus de 4 Fragments de Gemme.
- +1 point par icône ◈ sur les bannières des cartes Gemme de votre main.
- Différents points par carte Rune présente dans la main du joueur, voir ci-dessous.

Celui qui possède le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, celui qui possède le plus de points de Golems invoqués l'emporte. S'il y a encore égalité, celui qui possède le plus de points de cartes insérées sous les Golems l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs partagent la victoire.

POINTS DES CARTES RUNE

MAÎTRE DES ÉLÉMENTS

Gagnez 2 points par Golem invoqué du type correspondant.

MAÎTRE INVOCATEUR

Gagnez 7 points si vous avez invoqué au moins 1 Golem vert, bleu, rouge et jaune.

MAÎTRE DES GEMMES

Gagnez 1 point par Gemme présente dans votre réserve personnelle.

MAÎTRE DES CARTES GEMME

Gagnez 2 points par carte Gemme dans votre main, pour un maximum de 6 points.

MAÎTRE DES RESSOURCES

Gagnez 1 point par ressource inutilisée, pour un maximum de 6 points. Les cartes possédant plusieurs icônes comptabilisent 1 point par icône.

RÉCOMPENSES DES CARTES GEMME

Recevez immédiatement 3/2/1 Gemmes. Gagnez 0/1/2 points de victoire à la fin de la partie.

Recevez immédiatement 1 Gemme et jouez un tour supplémentaire.

(Version solo) Recevez immédiatement 1 Gemme. Lors de ce tour, prenez 6 cartes de la grille au lieu de 5.

Recevez immédiatement 1 Gemme. Lorsque vous avez en main les 2 cartes indiquant cette icône, procédez comme suit : prenez les 2 cartes mises de côté lors de la mise en place et exécutez **gratuitement** 1 action liée à l'une de ces cartes. Ainsi, vous pouvez invoquer un Golem sans posséder ni dépenser les ressources correspondantes, ou prendre une carte Rune sans posséder les 3 Gemmes nécessaires ni en dépenser 1. Retirez l'autre carte du jeu.
Remarque : dans la version solo, l'effet de cette icône est différent, voir « Récompenses des cartes Gemme en solo ».

Recevez immédiatement 2 Gemmes. Vous pouvez défausser cette carte pour recevoir une ressource de la couleur de votre choix. Vous devez utiliser immédiatement cette ressource, puis retirer cette carte du jeu.

PARTIE SOLO

Dans une partie solo, vous jouerez contre un adversaire artificiel, l'Automa.

MISE EN PLACE

Ignorez la mise en place 2 joueurs et suivez les instructions ci-dessous :

1. Séparez les cartes Rune, Gemme et Golem en piles individuelles.
2. Trouvez les 4 cartes Rune indiquant un symbole ☐ dans le coin inférieur gauche. Mélangez-les, prenez-en 1 dans votre main et placez en 1 face visible, à portée de main, dans la zone de jeu de l'Automa. Posez les 2 autres cartes sur le côté, elles serviront à l'étape #4.
3. Trouvez la carte Gemme indiquant un symbole cercle avec un point en son centre ⊙ dans le coin inférieur gauche et remettez-la dans la boîte. Elle n'est pas utilisée en version solo.
4. Si vous jouez avec l'extension Encore, retirez les cartes Golem affichant un symbole ⊙. Ils ne sont pas utilisés dans la version solo.
5. Mélangez **toutes** les cartes restantes (Golem, Gemme et Rune).
6. Retirez les 5 premières cartes de la pile et placez-les sur le côté. Elles pourront servir pour une action « Récompense des cartes Gemme ».
7. Prenez 9 cartes de la pioche et construisez une grille de 3 rangées de 3 cartes face visible.
8. Mettez les 13 Gemmes dans votre réserve personnelle.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE SOLO

Sauf mention contraire, suivez la mise en place pour 2 joueurs.

À votre tour, prenez 5 cartes de la grille et exécutez une action pour chacune d'entre elles. Ne remplissez pas les rangées une fois que la 3e carte a été prise. **Remarque : vous pouvez exécuter une action Récompense des cartes Gemme même s'il n'y a plus de Gemmes disponibles dans la réserve générale ou dans celle de l'Automa.**

Après avoir pris 5 cartes et exécuté les actions liées, il doit rester 4 cartes sur la grille. Placez-les (et les éventuelles Gemmes posées dessus) dans la zone de l'Automa, selon leur type :

- **Cartes Golem :** elles sont immédiatement invoquées gratuitement par l'Automa. Placez-les de manière à compter facilement le nombre de Golems de l'Automa.
- **Cartes Rune :** ignorez tous les effets et icônes de ces cartes. Placez-les en pile, face cachée, séparées de la carte Rune face visible reçue par l'Automa lors de la mise en place. Vous pouvez compter ces cartes à tout moment de la partie.
- **Cartes Gemme :** ignorez tous les effets et icônes de ces cartes. Retirez-les du jeu lorsqu'elles arrivent chez l'Automa.

RÉCOMPENSES DES CARTES GEMME EN SOLO

L'une des cartes Gemme ne sert que dans la version solo, l'autre voit son effet modifié :

- Recevez immédiatement 1 Gemme. Lorsque vous possédez dans votre main les 2 cartes indiquant cette icône, exécutez l'action suivante : prenez 2 des 5 cartes mises de côté lors de la mise en place. Exécutez **gratuitement** une action liée à l'une de ces cartes. Ainsi, vous pouvez invoquer un Golem sans posséder ni dépenser les ressources, ou prendre une carte Rune sans posséder les 3 Gemmes nécessaires ni en dépenser 1. Retirez les 4 autres cartes du jeu.

- (Solo) Recevez immédiatement 1 Gemme. À ce tour, prenez 6 cartes au lieu de 5.

FIN DE PARTIE SOLO

À tout moment, la partie peut s'achever de l'une des deux façons suivantes :

- À votre tour, si vous ne pouvez exécuter aucune action, **vous perdez la partie**.
- S'il n'y a pas assez de cartes restantes dans le paquet pour remplir les 9 cartes de la grille. Dans ce cas, calculez votre score selon les règles multijoueurs et celui de l'Automa selon les règles ci-dessous. Si votre score égale ou dépasse celui de l'Automa, **vous gagnez la partie** !
  - +2 points par Golem invoqué.
  - +2 points par Golem invoqué du type de la carte Rune reçue par l'Automa à l'étape #2.
  - +3 points par paire de 2 cartes Rune **face cachée** (ne pas compter la carte face visible).
  - +1 point par Gemme présente dans la réserve de l'Automa.

VARIANTE SOLO

L'Automa reçoit 5 points par paire de cartes Rune face cachée au lieu de 3.

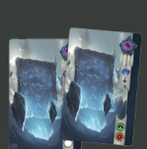
La surface de la Terre est rude, aride et infertile. À l'horizon s'élèvent des montagnes de boue et d'argile, prenant la forme de créatures magiques à l'aspect massif. Ainsi s'élèvent des forces élémentaires, des golems invoqués pour remodeler la planète, et c'est à vous qu'il incombe de les diriger.

À PROPOS DU JEU

Golems est un jeu de collection où chaque carte peut être utilisée de deux manières différentes. Vous devrez décider si vous les garderez comme ressources, les utiliserez pour invoquer des Golems ou les valoriserez en de puissantes runes, vous garantissant des points de victoire à la fin de la partie. Il vous faudra optimiser votre gestion des cartes pour sortir victorieux de *Golems* !

CONTENU DE LA BOÎTE

36 cartes Golem



9 cartes Rune

8 cartes Gemme

13 Gemmes

CRÉDITS

Mécanique : Francesco Testini
Illustrations : Sergio Chaves
Éditeur : ThunderGryph Games
Direction du projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Superviseur : Pierpaolo Paoletti
Rédaction des règles : Jonathan Cox
Relecture des règles : Cristina Aguirre Bisi
Graphisme : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Traduction française : The Rulebook Translator
Avec le soutien de : Cristina Bisi et Luis González

LANGUES DISPONIBLES

Livret numérique disponible à thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2°, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.